

Araya Zarricueta, Cesar Armando

Acciones motrices en el atacante de voleibol

10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias

9 al 13 de septiembre de 2013

CITA SUGERIDA:

Araya Zarricueta, C. A. (2013) Acciones motrices en el atacante de voleibol [en línea]. 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3317/ev.3317.pdf

Documento disponible para su consulta y descarga en **Memoria Académica**, repositorio institucional de la **Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE)** de la **Universidad Nacional de La Plata**. Gestionado por **Bibhuma**, biblioteca de la FaHCE.

Para más información consulte los sitios:

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar>

<http://www.bibhuma.fahce.unlp.edu.ar>



Esta obra está bajo licencia 2.5 de Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

TITULO: ACCIONES MOTRICES EN EL ATACANTE DE VOLEIBOL

AUTOR: CESAR ARMANDO ARAYA ZARRICUETA

INSTITUCION: UNIVERSIDAD DE ATACAMA

CORREO: CESAR.ARAYA@UDA.CL

CIUDAD: COPIAPO CHILE

Resumen

El presente trabajo denominado: **“El rol de atacante en los jugadores de voleibol”**, es una investigación que ha intentado conocer la función que ejercen los jugadores de voleibol que asumen el rol de atacante dentro del juego. Para ello se han considerado los siguientes objetivos específicos: Explicar la situación motriz del juego con el aporte de la Praxiología Motriz; y Describir las acciones motrices en el rol de atacante en el juego del voleibol.

Para todo esto se ha elegido una Metodología de tipo cualitativo con un diseño basado en dos técnicas: El Ludograma, que es una planilla gráfica que reúne las categorías de observación de las acciones motrices que realizan los atacantes en el juego. Ésta fue diseñada a partir del objeto de estudio y teniendo en cuenta que dichas acciones se registraron con situaciones de juego grabadas en DVD, de diversos partidos, y mostradas en una pantalla.

La segunda técnica escogida fue la Entrevista en Profundidad, que sirvió para indagar informaciones de especialistas vinculados al deporte. En torno de los resultados se extraen conclusiones donde se plantea que la Praxiología Motriz ayuda a describir la situación motriz del juego, en una perspectiva diferente.

Por otra parte, el Ludograma se constituye en una eficaz herramienta para conocer el rol de los atacantes en un partido, develándose muchas acciones asertivas o no, que son parte del juego. En una perspectiva de futuro se sugiere continuar con la aplicación del LudoVoley como técnica para continuar con el conocimiento desde dentro del juego sobre el rol de otros jugadores, y como ayuda para técnicos y profesores que desarrollan esta práctica deportiva.

Palabras clave: Praxiología motriz, Voleibol, Ludograma, Atacante.

Introducción.

En la mayoría de los deportes y especialmente en el juego del voleibol, las personas valoran al jugador que al tomar una decisión, ya sea en ataque o defensa, logra ganar la jugada y lo cuestionan cuando al cometer un error no la finiquita o permite anotar puntos al equipo contrario. Pero, las personas que emiten esos juicios, ¿considerarán otros elementos que son relevantes a la hora de explicar la acción realizada por el ejecutante?, ¿darán importancia a la experiencia y el conocimiento del juego que tiene el jugador?, ¿sabrán cuáles son los tiempos en que les acomoda rematar el balón, desde qué zona lo hacen con mayor regularidad y hacia dónde lo envían con mayor frecuencia? Estas inquietudes han llevado a que el presente trabajo, se centre en el estudio de los roles de los jugadores atacantes en el juego del voleibol y como consecuencia de esto; en la realización de una investigación que permita descubrir en ellos, funciones destacadas para el juego.

El Problema

En el ámbito deportivo y específicamente en los deportes de colaboración/oposición, clasificación que la Praxiología le da al juego del voleibol; se produce una serie de situaciones motrices que son constantemente evaluadas por quienes observan los partidos (público), y por quienes son sus protagonistas (jugadores, técnicos y jueces). La complejidad del problema se acrecienta aún más, cuando pensamos en los jugadores que cumplen la función de atacantes en el voleibol, porque es a ellos a quien se les exige asegurar el éxito de los partidos, y por lo mismo, adquieren grandes responsabilidades.

Ante la necesidad de contar con un instrumental de bajo costo, que permita registrar las acciones motrices que presentan los atacantes de un equipo de voleibol, con el objetivo de optimizar los desempeños individuales y colectivos de este deporte; se decidió construir un registro de dichas acciones motrices. La idea central de este instrumento adaptado denominado LudoVoley, es clasificar estas acciones en tres situaciones motrices: Las que dan puntos, (efectivas), las que restan (erróneas) y aquellas que no inciden en el resultado, pero que sirven para definir la eficiencia, (neutras). Para poder fundamentar

esta recopilación de ideas y establecer algunas conclusiones finales del estudio, se procedió a realizar una entrevista a distintos sujetos con vasta experiencia en el juego. Además, como dato estadístico relevante; se consideró dentro del estudio dos elementos que pueden ser observados en la misma acción de juego, las zonas desde donde ataca con mayor frecuencia el jugador y el tipo de armado que más utiliza el jugador que cumple la función de armador dentro del equipo.

Objeto de estudio

El presente trabajo denominado: ***“Acciones motrices en el atacante de voleibol”***, es un estudio enmarcado en el área de la investigación comportamental y pretende develar las acciones motrices que ejecutan los jugadores de voleibol, cuando están cumpliendo el rol de atacante, durante la práctica de este deporte. Además, mediante los subsidios de la Praxiología Motriz, se intentará reflejar la Lógica Interna del juego realizando un análisis desde esta perspectiva.

Revisión bibliográfica

La Revisión Bibliográfica es abordada teniendo en cuenta tres grandes temas:

El voleibol en el mundo y en Chile.

La Praxiología Motriz en lo pertinente para entregar subsidios destinados a comprender la situación motriz del voleibol.

Las acciones motrices de los jugadores atacantes.

Metodología

Este Capítulo versa sobre temas de tipo metodológico que en este estudio han servido para ordenar la búsqueda de informaciones y su respectivo tratamiento.

Tipo de Estudio

Pensando en que se necesita un acercamiento a la realidad de juego, para comprender mejor la dinámica del voleibol y en especial, el rol de los atacantes, la vertiente que ayudó a este abordaje es de tipo naturalista, de hecho la que puede explicar informaciones que van más allá del dato numérico.

Siendo aún más concreto esta será un tipo de investigación cualitativa, situada en el ámbito de la educación física y el deporte, de carácter descriptivo, en la que se empleará los siguientes métodos:

- Histórico lógico.
- Observación científica.
- Estadística descriptiva.

Para cumplir con los objetivos del estudio, y con el fin de recabar información para la preparación del instrumento, se aplicó una entrevista a distintos sujetos relacionados con la temática. Por otra parte una vez recopilada dicha información, se adoptó y modificó un instrumento denominado Ludograma que encontramos en el libro “Baloncesto Iniciación y entrenamiento” de José Hernández Moreno. (1988). Con él se permitirá establecer si es posible analizar, identificar y observar las acciones motrices de los jugadores, que permitan ganar la jugada y obtener puntos, (efectivas), las que mantienen en juego el balón, (neutras) y los errores mas frecuentes, (erróneas), para explicar la pérdida de la jugada por esta vía.

Instrumentos empleados

Estas categorías de información fueron artífices para la preparación del Instrumento de Recopilación de Datos e Informaciones denominado Ludograma, que es usado en el presente trabajo.

El Ludograma

Como resumen; podemos decir que el Ludograma, es una escala descriptiva adecuada para registrar comportamientos claramente perceptibles, subroles y praxemas en su vertiente comportamental y comportamientos no estandarizados. Para ello se da una explicación global, una definición de la categoría comportamental a observar, su descripción (gestual, espacial,

temporal) y las posibles variaciones de aparición a partir de lo establecido en la descripción. Es decir son apropiados para registrar la gestualidad.

Lo que se observará para el presente estudio, son los roles de los jugadores atacantes especificados en el Ludograma, a través de categorías de acción de juego. Como también lo explica Parlebas (1996) *“El modelo integra la referencia del rol, sus correspondientes subroles y la secuencia corporal de éstos durante el desarrollo del juego”*. (Rodríguez, 2002).

Si bien la eficiencia de los ataques es preponderante a la hora de determinar quien gana o pierde un partido de voleibol, no necesariamente indica la tendencia o recurrencia de éstos. Esto es importante y puede ser información fundamental, a la hora de plantear tácticas ofensivas o defensivas, dependiendo lógicamente, del equipo que se enfrente en la ocasión.

Para establecer el grado de validez del instrumento pero especialmente con el fin de ir perfeccionándolo, se desarrollaron las siguientes etapas:

- Lectura del Reglamento de juego.
- Observación de partidos en videos y visita a torneos como público.
- Revisión de libros, artículos y revistas de voleibol.
- Revisión de páginas de Internet relacionadas específicamente con el juego.
- Entrevistas con personas que tuviesen en común las siguientes condiciones:
 - Haber jugado a nivel interregional a lo menos 7 años.
 - Conocer básicamente reglas y conceptos técnico-tácticos.

Análisis de los resultados

Para llevar a cabo el análisis de resultados se ha previsto desarrollarlos según la frecuencia observada de acuerdo a las categorías de estudio previstas. Además, para este análisis se considerará las apreciaciones obtenidas en la entrevista que se le hizo a los distintos sujetos que participaron de este estudio.

A continuación presentamos un resumen de estas categorías:

Según el Ataque a la Diagonal Larga (DL)

- Es una conducta de ataque que presenta un alto porcentaje de ocurrencia dentro del juego, con lo cual deja de manifiesto lo importante que es para los resultados del juego, ya que la mayoría de los partidos ganados así lo reflejan. Esta información también fue ratificada a partir de las respuestas entregadas por la entrevistada n° 1 quien plantea que los ataques más frecuentes “pueden ser hacia las diagonales porque uno tiene mayor posibilidad de ataque ya que el bloqueo se carga más hacia la calle”.

Según el Ataque a las manos del bloqueo (MB)

- Esta acción fue la más observada dentro de las acciones efectivas técnicas y la creemos relevante porque es un arma que rinde buenos frutos cuando al frente se presenta un bloque muy alto y eficiente. Sin embargo, hubo un entrevistado que planteó otra forma de ver esta acción motriz de ataque. Él dice *“Yo no quiero atacar contra las manos, mi misión como atacante es superar el bloqueo o sea yo lo que busco es tratar de agarrar la pelota lo mas alto posible saltar o si bien hacer una jugada lo mas rápido posible para que el bloqueo no me lleve o sea mi intención... soy el ladrón o sea yo tengo que entrar a la casa sin que me vean, la idea es que el bloqueo es la policía digamos, entonces la idea es que no me agarre o bien lo trato de buscar bien arriba o bien lo trato de buscar con velocidad o bien lo uso si y obviamente cuando lo uso se que corro el riesgo de que el bloqueo me use a mi también, entonces es que el último recurso es usarlo”*.

Según el Toque de Engaño (TE)

- Dentro de las acciones que menos se observaron durante el análisis de las acciones técnicas fue el toque de engaño. Sin embargo, debemos decir que al igual que otras acciones motrices no observadas, están consideradas de igual forma, porque en cualquier momento del juego pueden ser observadas.

Hasta acá llega el análisis de los resultados obtenidos de las observaciones realizadas oficialmente con el Instrumento propuesto. Debemos reconocer que esta fase sirvió como prueba piloto, para determinar si el instrumento era realmente confiable y midiera lo que realmente quería medir.

La interpretación e inferencia de los datos queda a merced de las personas que más adelante, vayan a utilizar dicha herramienta, lógicamente teniendo en claro que situación motriz del juego del voleibol, quieren observar.

Conclusiones

De los antecedentes antes presentados y su posterior tratamiento se ha llegado a las siguientes conclusiones, que se exhiben siguiendo el orden de los objetivos específicos planteados.

Respecto del Objetivo Especifico N° 1: Explicar la situación motriz del voleibol con el empleo de la Praxiología Motriz, podemos concluir que es una disciplina de tipo sociomotriz, con una fuerte presencia del rasgo distintivo de cooperación para armar el juego, con la finalidad de ganar a un oponente que se defiende cooperativamente.

- Las interacciones motrices de los jugadores hacen que los roles de los jugadores vayan cambiando en una dinámica sin fin.
- La ocupación del espacio obedece a una estrategia en razón del juego que persigue ganar, movilizand o jugadores a través de tácticas y estrategias motrices de un equipo.
- Es un juego que no tiene imperativos temporales para iniciación, desarrollo y finalización, dado que el juego reglamentariamente se define por puntos en cada uno de los sets.
- Por tratarse de un juego con un adversario que se separa por una red, evitándose un contacto entre ambos equipos, la ocupación del espacio con relación a las trayectorias de un balón que debe trasponer una red, que es un obstáculo que determina comportamientos especiales de los jugadores para hacer pasar la pelota al bando contrario.

- La pelota es un recurso vital del juego, que impulsada por las acciones motrices de los jugadores, conlleva la motivación para dirigirla en variadas direcciones, que demanda la habilidad de los participantes en saber como direccionar dicho objeto. El jugador establece un tipo de relación o contacto con el balón merced a las circunstancias del juego.
- El juego desde la perspectiva de la Praxiología motriz reúne los elementos configuradores de la situación del juego: reglamento, técnica, comunicación, el espacio, y la estrategia motriz.

Sugerencias

- Sugerimos el uso de este Instrumento de bajo costo a profesores, entrenadores y jugadores, ya que la información que de él se obtiene, sirve para evaluar los avances o retrocesos, mejorar la planificación de los entrenamientos, optimizar la enseñanza de los fundamentos y la dirección de partidos a nivel de iniciación.

Cuadro N° 1 Ludovoley

LUDOGRAMA DE LAS ACCIONES MOTRICES DEL JUGADOR DE VOLEIBOL EN FUNCIÓN DE ATAQUE
Cuadro 1. IDENTIFICACIÓN DEL ENCUENTRO

Competición:	Partido:	V/S	Jugador o Equipo Observado:
Resultado:	Observador:		
Lugar:	Fecha:	Hora:	VºBº

Cuadro 4. CATEGORIZACIÓN DE LAS ACCIONES MOTRICES

ACCIONES MOTRICES EFECTIVAS TÁCTICAS	1ER SET	2DO SET	3ER SET	4TO SET	5to SET
1. Ataca a la diagonal larga (DL)					
2. Ataca a la diagonal corta (DC)					
3. Ataca corto al centro (CC)					
4. Ataca largo al centro (LC)					
5. Ataque paralelo corto (PC)					
6. Ataque paralelo largo (PL)					
ACCIONES MOTRICES EFECTIVAS TÉCNICAS					
7. Ataca las manos y afuera (MF)					
8. Ataca al bloqueo y balón entra (AB)					
9. Ejecuta un toque de engaño (TE)					
10. Ejecuta un toque o ataca suave (TS)					
11. Ejecuta un toque de puño (TP)					
12. Ataca un balón regalado (BR)					
TOTAL AME					
ACCIONES MOTRICES NEUTRAS					
1. Balón atacado, permanece en juego (BV)					
TOTAL AMN					
ACCIONES MOTRICES ERRÓNEAS					
1. No lo contacta (NC)					
2. Toca la red (TR)					
3. Lo envía fuera (EF)					
4. Lo envía a la red (ER)					
5. Lo retiene (LR)					
6. Doble golpe (DG)					
7. Invade el campo adversario (IC)					
8. Zaguero toca la línea al saltar (TL)					
9. Es bloqueado (EB)					
TOTAL AME					
Cuadro 5. RESUMEN					
Eficiencia en ataque		%			
Frecuencia Dirección del balón					
Frecuencia AMEf					
Frecuencia AMN					
Frecuencia AME					
Frecuencia Balones armados					
Frecuencia Zonas de ataque					

Cuadro 3. ZONAS DE ATAQUE

	ZONA 4	ZONA 3	ZONA 2	ZONA 5	ZONA 6	ZONA 1
1er SET						
2do SET						
3er SET						
4to SET						
5to SET						

Cuadro 2. TIPOS DE BALONES ARMADOS

1er tiempo						
2do tiempo						
3er tiempo						

Notas

1. José Hernández Moreno. *Baloncesto, iniciación y entrenamiento*. 1988, p. 16
2. Juan pablo Rodríguez. *Cuestiones de método en Praxiología Motriz*. 2002, p.68

Referencias bibliográficas

- Federación Internacional de Voleibol, *Habilidades técnicas de los mejores jugadores y equipos de voleibol en el mundo*, Lausanne, 1989, 37p.
- Gevert, R. *Modelo de aprendizaje del juego voleibol*, 2004, 73 p.
- Navarro, V. *Observar juegos motores a través del ludograma, en el afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Edit. Inde. 2003. 278 p.
- Parlebas, P. Los universales de los juegos deportivos. Praxiología Motriz. *Revista de las Actividades Físicas, los Juegos y los Deportes*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria, Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Departamento de Educación Física. 1996, N° 0: p. 15-30.
- Peña J. (2000). Técnica y táctica, el juego de ataque en el voleibol masculino de alto nivel. *Revista Set Voleibol*, (1) 1-2.
- Pittera, C., Riva D. (1982) *voleibol Dentro del movimiento*. Roma, Edit. Enseñat. 241 p.
- *Reglamento de la Federación Internacional de Voleibol 2005-2008*, (2006). Editorial Stadium, 77 p.
- Shondell, D., Reynaud, C. *The Volleyball Coaching Bible*, EE.UU, Human Kinetics Publishers, Inc, 2002. p. 369.
- Valenzuela, J. (2002). *El ciclotur de aventura en la naturaleza: su lógica interna y algunos aspectos de su lógica externa*. Universidad de Lleida de Cataluña, España. Instituto Nacional de Educación Física. (Tesis Doctoral).